

ALIEN™ vs PREDATOR™



JAGUAR
0 0 0 0 1 1

GAME MANUAL
MANUEL DE JEU
SPIELANLEITUNG

Stuck? Frustrated? Need a Hint?

U.S.A. Customer Help Hint Line

1-900-737-ATARI (1-900-737-2827)

95¢ per minute. If you are under 18, be sure to get a parent's permission before calling.
A touch-tone telephone is required.

U.K. Jaguar Software Helpline

0839-994460

Jaguar Software Helpline, Cuckoo Wharf Units 1-4 Lichfield Rd., Aston, Birmingham, B675S.

Please obtain permission to call from the person who pays the bill.

Calls cost 39p per minute cheap rate, 49p per minute at all other times (maximum charge £3.20).

Prices and games featured on this service correct at time of going to press.

We reserve the right to change the games featured on the helpline without prior notice.

If you wish to join the Official Jaguar Club, please send your name and address details to:
Jaguar Club, Atari House, Slough, SL2 5BZ

Read before using your Atari video entertainment system!

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures when exposed to certain light patterns. Exposure to these patterns or backgrounds on a television screen or while playing video games may induce an epileptic seizure in these individuals. Certain conditions may induce previously undetected epileptic symptoms even in persons who have no history of epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition, consult your physician prior to playing. If you experience any of the following symptoms while playing a video game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement, or convulsions IMMEDIATELY discontinue use and consult your physician before resuming play.

WARNING to owners of projection televisions:

Still pictures or images may cause permanent picture-tube damage or mark the phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.

Atari Corporation is unable to guarantee the accuracy of printed material after the date of publication and disclaims liability for changes, errors and omissions. Reproduction of this document or any portion of its contents is not allowed without the specific written consent of Atari Corporation.

© 1994, ALIEN and PREDATOR™ & © Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Used under sublicense from Activision. ©1994 Atari Corporation. Alien, the Alien logo and Jaguar are trademarks or registered trademarks of Atari Corporation, Sunnyvale, CA 94089-1302. All rights reserved. This software is authorized by Atari for use with the Jaguar 64-bit Interactive Multimedia System.

ALIENTM PREDATORTM

JAGUARTM INTERACTIVE MULTIMEDIA SYSTEM GAME MANUAL

CONTENTS

INTRODUCTION	1
GETTING STARTED	2
PAUSING THE SIMULATION	2
SAVING AND RESTORING SIMULATIONS	3
HEADS-UP DISPLAY	4
SCENARIOS	
MARINE	5
Strategy	14
ALIEN	15
Strategy	18
PREDATOR	19
Strategy	24
HONOR POINT SYSTEM	25
POINT VALUES	26
CREDITS	27
SOFTWARE WARRANTY	29

000f08 0000intrasys9Δ signal relay buoy 00101lowwave
1001001001relaybeacon paladin@galac.sig
10relaybeacon gametheory@aol.com
ref USCM Classified Data
Ωstarttransmission

4

INTRODUCTION

Alien Vs. Predator is a tactical simulator depicting the events following the fall of Camp Golgotha Colonial Marine Training Base to a group of xenomorphs (aliens) not yet fully classified. Limited data from the incident also allow for reasonably extrapolated simulations from the viewpoints of the two alien groups believed to have participated in the incident. The data contained herein is considered top secret as of this release, and any duplication, distribution or display is punishable by court-martial with a maximum penalty not to exceed seven years imprisonment in the Yuggoth penal colony, SYS Aldeberan IV. (USCMC, 53622a)

GETTING STARTED

1. Insert your JAGUAR Alien Vs. Predator cartridge into the slot of your JAGUAR 64-Bit Interactive Multimedia System.
2. Press the POWER button.
3. Insert the appropriate plastic overlay (Marine, Alien or Predator, depending on which game you wish to play) in the slots over the controller of your Jaguar keypad.
4. Press any fire button to discontinue the title screen.
5. On the Character Selection Screen, press left and right on the joypad to toggle between the Marine, Alien or Predator character choices. When the desired character is selected, press A.

PAUSING THE SIMULATION

To momentarily stop play of the simulation, press the PAUSE button. PAUSE will be shown on-screen and all action will cease. To continue the simulation, press PAUSE.

SAVING AND RESTORING SIMULATIONS

You can save the progress of a simulation at any time to hold the game in cartridge memory. This allows you to mark your progress or to Restore the Simulation later. Up to 3 in-progress simulations can be saved at any one time.

To save a game, press the PAUSE button at any point during game play. When PAUSE is shown, press the OPTION button. Press up or down on the D-Pad to bring up the text GAME 1, GAME 2, GAME 3. Continue pressing up or down to cycle the "arrow" symbol to the SAVE GAME slot you want to use. Press the B button. The GAME slot selected will quickly flash, and PAUSE will disengage. When a simulation is saved to cartridge memory, your location and only these items are saved.

For the Marine: Score, security card clearance #, weapons, ammo and energy currently collected.

For the Predator: Score, weapons attained, energy and med-pak reserves collected.

For the Alien: Score, quantity and status of Aliens gestating.

All random enemies, ammo, food and med-kits will be re-generated. So make sure you save wisely.

To continue playing a saved game, select RESTORE GAME at the options screen. If a game has been saved, it will display RESTORE GAME 1, 2 or 3. The font type used is different for each of the characters to help you remember which game is which.

HEADS-UP DISPLAY

After a brief introductory fade-in, you will be presented with a first-person view of the interior of the training base (or XT ship), along with a superimposed display (referred to throughout this manual as the Heads-Up Display or HUD) containing vital information:



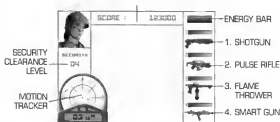
If you find the superimposed display difficult to read or distracting, you can adjust its brightness to your liking. To dim/brighten display, press Pause and then Option and use the joypad to adjust the HUD Brightness Control slider.

SCENARIOS

MARINE SCENARIO

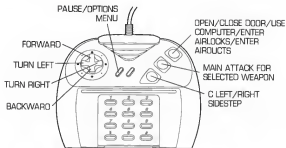
In the Marine scenario, you assume the role of a lone Marine recently released from a brig sentence to find the population of the Marine Base slaughtered, and the installation overrun by hostile XTs (extraterrestrials). You begin the scenario with no weapons, no motion tracker, no security clearance. The objectives in this scenario are to arm yourself, set the base to self-destruct and escape in the escape pod on Sublevel 5. As per Field Operations Directive Code Section 3.29, the only escape pod remaining will not key its launch sequence unless the Terminal Destruct Sequence is initiated by authorized USCM personnel with Security Clearance 10.

SCORE



(THE BAR ABOVE EACH WEAPON REPRESENTS THE AMOUNT OF AMMUNITION AVAILABLE.)

CONTROL CONFIGURATION



[# PLUS * RESETS THE GAME]

MARINE ARSENAL

Scattered throughout the base are a number of items which you may find useful or necessary for your survival. They may be found by themselves, or (in the case of security clearance cards and higher-grade weapons) on the persons of base personnel killed in action.



To pick up an item, simply move over it, and a message will appear onscreen, indicating which object you have obtained. To change the currently selected weapon, press the appropriate key. Items you may find in the base include:



Shotgun: Standard pump-action scattergun, useful for last-ditch proximity fire. Minimal effectiveness against XT exoskeletal armor, and practically useless against 'Predator'-type extraterrestrials.



M41A Pulse Rifle: Fires 10 x 24 mm explosive-tipped, caseless rounds. Reasonably effective against exoskeletal armor.



Flame Thrower: Launches jets of Napthal which adhere to target and burn. Somewhat more effective against exoskeletal armor than the M41A.



Motion Tracker: Special low-end training unit tracks/displays enemy movement/location (within 15 meters) against a stationary background in a 360° arc.



Medical Kit: Standard medical field kit containing Mplex capsules, transdermal stimulant/painkiller slap patches, etc. Good for a 25% health gain.



Smart Gun: Steady-harness, smart-targeting, man-portable support weapon. Maximum effectiveness against XT exoskeletal armor.



Assorted Ammunition: Ammo for each of the weapon types found in the

simulation is automatically added to your weapon's clip as you obtain it. It can't be overly stressed that even the most advanced weapon in the universe is just excess weight without healthy amounts of ammo. As in any field situation, on- or off-world, your weapon is your best friend; take care of it, and it'll take care of you. Load up!

OTHER ITEMS

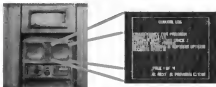
Security Clearance Cards: Levels 1-10. Each successive security card grants higher access to armories and secure areas of the base.



Food: Standard-issue C rations. Just don't think too hard about what this stuff is made of, and you'll be fine. For purposes of this simulation, provides a 10% health gain.

MARINE BASE PROFILE

Computer Terminals: Information is power. When you encounter a computer terminal, move up close to it so the terminal graphic fills the screen. Then, to activate the terminal, press the A button. You will be given a menu of choices like the one below. To exit the computer screen, press C. Try to use the information in the General Log to aid your escape (and discover just what happened during your hyper-sleep). Be aware of the locations of exits, armories and, of course, the escape craft.



Lifts/Elevators: To use a lift, move up to the hatch until it fills the screen. To open the hatch, press the A button. To move up a level, press Pad-Up and A. To Move down a level, press Pad-down and A. Remember: an XT may be waiting for you when that hatch opens! Remember, "lower" levels have higher numbers; hence, the deepest level in the base is Sublevel 5.



Secure Area Hatches: Some area hatches (armories, for example) may require security clearances to open. As per Field Operations Directive Code Section 2.44, USCM installations in a state of emergency enable autodefense routines which initiate a red-one lockdown of key areas of command, control and armament. These areas require varying levels of clearance/access.



Equipment: Some areas of the Marine Base hold crates and barrels, some of which contain hazardous, volatile materials. Exercise caution.



Airduct Access Vents: Some areas of the base were sealed off by the crew in an attempt to keep the alien intruders out. Unfortunately, they forgot about the airducts. The base's network of airducts can provide alternate access to various areas of the base...for Marines and XTs alike.



Cryogenic Suspension ['Hyber-sleep'] Tanks: Autolog reports during the Golgotha 'incident' indicate that the base's cryosleep monitoring system went down shortly after Private Lewis emerged; hence, these units are inert for purposes of this simulation.



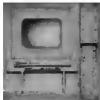
Airlocks: As the buffer chambers which separate a safe human environment from hard vacuum (or, in this case, docked craft of unknown origin), airlocks must be properly cycled in order to avoid a sudden, catastrophic depressurization of the base (or, in this case, for security reasons). After entering an airlock, close the hatch behind you. Once you have done this, it is safe to proceed to and open the next hatch.

Med-Lab: Personnel in need of medical attention (and with proper security clearance) may access state-of-the-art medical equipment (including Weyland Yutani diagnostic computers, Etchison Vacutrack™ units and Sirius Cybernetics TPVs) in the Camp Golgotha sickbay. The Colonial Marine can regain lost energy by using the computers located in the base's medlabs. You must have at least a S.C. #4 or higher to get assistance. Access the blue screened terminals. FIRST AID will appear as an option. Select this, and if your energy is below the percentages outlined below, your energy is increased to a maximum amount, determined by your security level:

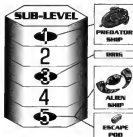
S.C. #4,5,6 allows you to regain 50% of maximum energy.

S.C. #7,8,9 allows you to regain 75% of maximum energy.

S.C. #10 allows you to regain 100% of maximum energy.



XT Craft: Two extraterrestrial vehicles are docked at the Golgotha base: The bio-mechanical ship which contained the exoskeletal aliens in the first place (referred to as the 'Alien Ship'), and the second vessel which apparently arrived in response to the Marine Base's priority one distress call (referred to as the 'Predator Ship'). No confirmed data is available on these craft as they were destroyed when the base self-destructed.



Self-Destruct/Escape: The remaining escape pod on the Golgotha Marine Training base will not key its launch sequence unless a Terminal Destruct Sequence has been initiated. When you arrive at the necessary terminal with the proper clearance, you will have the option to set the base for a timed self-destruct. Once initiated, self-destruct cannot be aborted, and you will have a finite amount of time to board the escape craft, key the launch sequence and reach MSD (Minimum Safe Distance, approximately 300 km) before the base's core reactor overloads and explodes.

XT (EXTRATERRESTRIAL) PROFILE

Information on the two XT races believed to have been involved in the Golgotha incident is limited, but confirmed data follows:

Acid Blood: The exoskeletal XTs ('Aliens') had concentrated acid for blood. Killing aliens at extremely close range will result in a dangerous, acidic spray. Be cautious, as the acid remains active long after an Alien is killed.

Facehuggers: The aliens were multiple-stage creatures, taking different forms at different points in their life-cycles. First-stage aliens (see illustration) emerge from egg-like constructs and attach themselves to 'host' beings, implanting embryonic creatures which would grow and emerge from their hosts, killing said hosts in the process. If a Facehugger attaches itself to you in this simulation (see figure), dislodge it—with a rapid left-right joypad movement—quickly!



Spectral Obfuscation ('Invisibility'): The other group of XTs encountered in the Golgotha incident (code named 'Predators') were apparently capable of temporary invisibility. Predators would appear, attack, and disappear within seconds. A Predator's physical mass remains constant regardless of its visibility, so motion trackers were of some use against them. It is not known

whether this 'invisibility' entailed any physical defense. At this time, there is no evidence to suggest that firing blind is ineffective against an 'invisible' Predator.

MARINE STRATEGY

Data on the Golgotha incident is limited and is in many cases extrapolated; as such, certain variables such as the location of particular items are randomized from simulation to simulation, but it is reasonable to conclude that the most valuable items will be found in the area of heaviest XT infestation. As in any combat situation, keep your environment in mind: Can you utilize hatches, obstructions, airducts? Given a choice, should you terminate an XT in a corridor, or try to draw it out into a room? (Keep in mind the acidic mess resulting from an XT kill.) Aliens attack quickly and sometimes in vast numbers, so remember the 'Republican Guard Retrograde' tactic of firing on targets while retreating—just make sure there isn't a bulkhead (or a thick nest of XTs) behind you. As you make your way to the escape pod, keep your sweep clean; try to clean out entire sections before moving on, using hatches as boundaries. Use the computers. And when facing overwhelming numbers, run—you're trying to escape, not prove how tough you are.

XT (Extraterrestrial) SCENARIOS

In an alternate scenario, you assume the role of an invading xenomorph (either an 'Alien' XT or a 'Predator' XT).

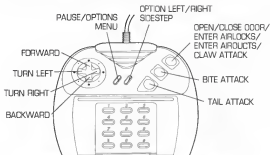
ALIEN SCENARIO

The 'Alien': The Queen is being held prisoner in the Predator craft, and every moment, shrieking through THE HIVE collective mind, the instinctive/telepathic cry rings in your acid blood — RESCUE. To accomplish your objective in this scenario, you must start thinking like an Alien. You are one of THE HIVE. The interests of THE HIVE dictate your actions. Your life means nothing so long as THE HIVE continues. As an Alien, you must rely on your speed and inherent weaponry to protect THE HIVE—and locate new hosts to gestate a new generation of Alien Warriors. You begin the simulation with one Warrior "life." Because you have the unique ability to generate new lives, you and THE HIVE can live forever. You can have up to three active cocoons at any one time but remember to take into account the time it takes each gestating embryonic Alien to spawn and mature inside its host...or you may find yourself without an able Alien Warrior to rescue the Queen.



(BARS ABOVE ATTACK ICONS REPRESENT ATTACK STRENGTH METER.)

CONTROL CONFIGURATION



[# PLUS * RESETS THE GAME]

ALIEN ARSENAL

Venomous Tail: A tail slash can stun even an armored soldier at a distance of up to two meters. This attack can be used in combination with the Claw attack to temporarily stun prospective "hosts" for cocooning—and gestation of new Alien Warriors (see below).

Claw: Slicing attack, limited to close range. Used in conjunction with the Tail attack to stun prospective hosts for new Alien Warriors. Also used for opening and closing doors.

Extending Jaw/Teeth: Devastating up-close attack. This is a "kill-only" attack, and the target is not eligible for gestation of new Alien Warriors. One bite attack will kill a Marine, but the Predator XTs are much harder to kill and may require multiple attacks.

Speed: As an Alien, you can move with (literally) unearthly speed. This allows you the advantage of surprise attacks and actually avoiding bursts of flame-thrower fire and other long-range weapons—and once your enemies must fight you close-in and face-to-face, all the weaponry in the world will not help them.

Attack Strength Meter: The physical force behind a melee-type attack degrades with fatigue and with wounds sustained. The Attack Strength Meter on the HUD represents the relative effectiveness of your attacks at any given moment.



Cocooning: To stun an enemy in preparation for cocooning, you must execute a three-step attack against them; thus, a Claw strike, followed in rapid succession by a Tail strike, and then another Claw strike. When the creature falls, you will see a message reading "COCOON

THE ENEMY." Quickly, while the enemy is stunned, move forward over him until you see a message reading "COOON COMPLETE." The enemy will now appear encased in an egg-like structure (see illustration) and you may leave him to his fate; soon, a young Alien Facehugger will implant the enemy with an embryonic Alien Warrior. Use the Growth Indicator to watch the feeding embryo grow in stages until it can emerge from the enemy, putting another Alien Warrior at your disposal. If you lose your current life, you will begin again at the location of the last enemy you cocooned. You may have a maximum of three extra Alien Warriors at any one time, but try to have at least one Warrior in reserve!

ALIEN STRATEGY

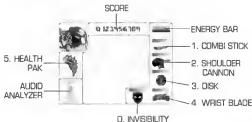
There is nothing available to heal aliens, so cocoon enemies early and often. Watch your Attack Strength Meter: attacks do less damage if you don't give them time to charge first—don't hold down attack buttons. A fast moving target is harder to hit, and as an Alien you are extremely fast, so keep moving! The Marines have jammed the lifts, so the airducts are your pathways between levels. Learn the network and, if you're hurting, hide in its enemy-free corridors to allow new aliens time to gestate. And remember that although you do not know what to expect in the depths of the 'Predator Ship,' your objective is to rescue the Queen.

PREDATOR SCENARIO

The 'Predator': Analysis of the 'Predator' XT's in combat suggests that their presence was not military in nature but ritual, perhaps as a sort of rite of passage for a caste of uninitiated Warriors. It is conceivable that they responded to Camp Golgotha's distress signal merely to lend aid, only to discover they had come across a hunter's greatest prize: a group of born Warriors—pure, savage and instinctive—and their very Queen...

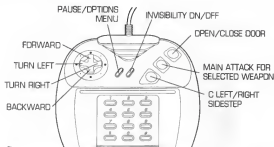
Come forward, Youthful Warrior. Now is the time you ascend to the Stars. There to become one with your Honor. Unleash your power before our Race. Witness, will be our Elders to the Ancient Rite of Passage.

The Trial of Honor has begun. The Judgment of the Elders, alone you will face. Give your life to the Elders in disgrace. Take your life for the Elders with no fear—only Pride. In thought always keep, in action persevere, for your Honor and Tao will lead you to Them. Honor that you earn is the only way you exist. With that Honor, you may Hunt beside the Elders. You live for the Hunt. You Hunt for Honor.



[BARS ABOVE ATTACK ICONS REPRESENT ATTACK STRENGTH METER.]

CONTROL CONFIGURATION



(# PLUS * RESETS THE GAME)

Fortune has shone it's light for your Rite, young one. Discovered, we have, an ideal scenario for the fighting you require. Not far from here, hostility appears to be in force. One of the most challenging of all species has come into contact with one of the weakest. To a skilled warrior, the oxygen-breathers will not pose much of a threat, though a developed colony of aliens will hinder your path. To show the Elders your strength, you must penetrate the 'Alien Ship' and take away the driving force behind the colony—their Queen, so precious. A lovely addition to our Trophies, her skull will be. Graceful and expressive of the ultimate perfection their species has become. The Rite which lies before you has sent many of our kind to their destiny. Do not let your guard down, or they will certainly infest your corpse, to be. They survive in any environment. They have wiped out entire races like a raging death machine. Their presence has become a permanent disease, condemning all other life to perpetual demise.

We are approaching the targeted vessel. Interior scanning confirms our suspicion. Killing there is much of, as the aliens are again doing what they do best—surviving. The Test will begin once we have located a suitable entrance to accommodate us.

A powerful arsenal of weapons will accompany you, but when the Test begins only the Wrist Blade is active for your battles. You will need to attain superior weaponry to kill the Alien Queen and claim her crested skull. Superior weapons will only be awarded as you reach and maintain preset levels of Honor Points. If your Point total falls below any of these preset levels, you will lose in succession each weapon. Always fight with Honor, and victory will come.

PREDATOR ARSENAL— MELEE (HAND TO HAND) WEAPONS:

Wrist Blade: The Wrist Blade is the weapon chosen for beginning the scenario. Twin blades, double-edged, and sharp enough to tear through bone, these retractable blades are effective against both large and small oppo-

nents. Using it shows you possess true Pride, because you must fight your opponent face-to-face.

Combi-Stick (150,000 Honor Points): The first weapon you'll receive for Honorable Fighting is the Combi-Stick. When you reach the mark of 150,000 Honor Points, this self-powered, telescoping spear is granted. Merely one meter at its shortest length, the Combi-Stick extends by 2 meters at each end, making it a formidable weapon for close range attacks. Made of nearly unbreakable alloys, sharpened tips on either end produce electrical charges as it slices through any surface.

PREDATOR ARSENAL— RANGED WEAPONS

Smart Disk (350,000 Honor Points): The Smart Disk will be available after you gain 350,000 Honor Points. Thin and ultra-light, this internally powered airborne weapon is crafted of the materials which produce the Combi-Stick, easily slicing through an opponent with its devastating razor edges. When thrown, it will leave your grasp and do severe harm to anything living in its flight path. For purpose of the Test, the Elders decree that the concentration needed to retrieve a combat-standard Disk should not be present; the Elders have therefore granted a large number of test-programmed Smart Disks to you.

Shoulder Cannon (750,000 Honor Points): Finally, the most powerful aid in your quest is the Shoulder Cannon. This shoulder-mounted and lightweight weapon is capable of firing multiple long range energy bursts. The destructive power unleashed by these bursts will deal damage to anything near the target, including the Warrior foolish enough or brave enough to use the Shoulder Cannon in close quarters.

Attack Strength Meter: The physical force behind a melee-type attack degrades with fatigue and with wounds sustained and/or weapon charging time. The Attack Strength Meter on the HUD represents the relative effectiveness of your attacks at any given moment.

Health-Pak: Even the most skilled and vicious Warriors will receive damage. The Health-Pak, also given to you for immediate use, is valuable for completing your Rite. It holds many compounds, various medical tools and pain-suppressors to maintain your energy. This item is functional anytime, but additional materials will be required. While you're hunting the oxygen-breathers, search for their medicine and their physical nourishment units; your Health reserve will increase with the acquisition of these things. When you feel the need, you may transfer this reserve to your total energy, and continue the Hunt, revitalized. Use the Health-Pak with wisdom.

Audio Waveform Analyzer: A function of the biohelmet, the Audio Waveform Analyzer reacts to changes in the audio environment. A flux in the displayed waveform indicates the presence of an enemy which may or may not be in a Warrior's line-of-sight.

Invisibility: To Hunt successfully, the perfect camouflage is needed. Every Warrior is given these techniques. Perfectly mirrored with your surroundings, you will become. When engaged, invisibility works in conjunction with your Light-Spectrum Filter built into your Bio-Helmet. Remember, invisibility and your vision filter work as one, and one cannot work without the other.

Important

The Ancient Laws dictate that invisibility determines the degree of Honor. To make a kill against any opponent, while under invisibility's cloak, is dishonorable. This will result in Honor Points being subtracted. To prove your worth as a Predator and attain the Warrior's weapons, you must gain Honor Points through Honorable kills.

Multispectrum Filter: The Multispectrum Filter is available for the duration of your invisibility. You may select from 5 different visual enhancements. Since each is distinctly different, try using them all in unexplored areas. This will allow you to find the proper Spectrum Filter for effective Hunting. You will soon develop the knowledge of which Spectrum Filters work best in any of the varied locations.

PREDATOR STRATEGY

Take the Honor Point System deathly seriously. If you attack repeatedly while invisible, you will lose honor, points, and, ultimately, weapons. Remember, the aliens can find you anyway. Medical supplies are limited, so you should use supplies you find wisely. Bear in mind the status of your Attack Strength Meter and the nature of the 'reserve' health system and be vigilant. Experiment with the different visual modes to determine the best ones to use in various area.

HONOR POINT SYSTEM

Your arsenal of superior weaponry is only attainable by gaining points through fighting with Honor. The weapons can also be lost if your point total falls below the amount required to attain each weapon. There are 2 variables which effect the amount of points GAINED or LOST in combat.

1. **INVISIBILITY OPTION:** When you face an opponent while VISIBLE, Honor is proven and points are ADDED to your total. If your kill is made with INVISIBILITY on, points are SUBTRACTED from your total.
2. **WEAPON SELECTION:** When kills are made with HAND-TO-HAND COMBAT weapons, points involved are FULL VALUE. If kills are made with LONG RANGE WEAPONS, points involved are either HALVED or DOUBLED.

Put simply:

HONORABLE ATTACKS

- VISIBLE, HAND-TO-HAND kills add FULL VALUE points.
- VISIBLE, LONG RANGE kills add 1/2 VALUE points.

DISHONORABLE ATTACKS

- INVISIBLE, LONG RANGE kills subtract DOUBLE VALUE points.
- INVISIBLE, HAND-TO-HAND kills subtract 1/2 VALUE points.

ALIEN VS. PREDATOR

PREDATOR HONOR POINT VALUES

ENEMY	WEAPON TYPE	VISIBLE	INVISIBILITY ON
ALIEN	WRIST BLADES	+10,000	-10,000
MARINE	** **	+5,000	-5,000
FACEHUGGER	** **	+800	-800
EGG	** **	+300	-300
YELLOW DRUM	** **	+100	-100
ALIEN	COMBI-STICK	+10,000	-10,000
MARINE	** **	+5,000	-5,000
FACEHUGGER	** **	+800	-800
EGG	** **	+300	-300
YELLOW DRUM	** **	+100	-100
ALIEN	SMART-DISK	+5,000	-20,000
MARINE	** **	+2,500	-10,000
FACEHUGGER	** **	+450	-1,800
EGG	** **	+150	-600
YELLOW DRUM	** **	+50	-200
ALIEN	SHOULDER CANNON	+5,000	-20,000
MARINE	** **	+2,500	-10,000
FACEHUGGER	** **	+450	-1,800
EGG	** **	+150	-600
YELLOW DRUM	** **	+50	-200

000 f0B 0000intrasys9Δ signal relay buoy 00101lowwave
 1001001001relaybeacon paladin galac.sig
 10relaybeacon gametheoryail.com
 ref USCM Classified Data
 Qendtransmission

ALIEN VS. PREDATOR CREDITS:

Producer:	James Purple Hampton
Programmers:	Mike Beaton (Rebellion) Andrew Whittaker
Additional Coding:	Mike Pooler
Art:	Toby Harrison-Banfield (Rebellion) Stuart Wilson (Rebellion) Jeffery Gatrall Keoni Los Banos
Sound Effects/Music:	James Grunke M Stevens Nathan Brenholdt Will Davis Paul Foster Tom Gillen Alex Guarmby (Rebellion)
Level Design:	Hank Cappa Hans Jacobsen Andrew Keim Lance Lewis Dan McNamee Sean Patten
Testers:	Hank Cappa Tom Gillen Scott Hunter Hans Jacobsen Andrew Keim Lance Lewis Dan McNamee Martin Mueller Sean Patten Joe Sousa

Continuity To Films & Technical Advisor:	Sean Patten
Writer:	Chris Hudak Lance Lewis
Intro Text:	Chris Hudak
Computer Text:	Lance Lewis
Box Art/Title Screen:	Andrew H. Denton (on Lightwave 3D)
Image Touch-Up:	Jeffery Gabrell
Special Thanks To:	Terry Bratcher Mat Clayson Tom Gillen David Johnny Scott Marcus Susan McBride Sandra Miller & Baby Lena Tan Cheng Im Phil O' Pray Ed Sicard Kathie Sleeper Tom Sloper James Sposato Carrie Tahquechi Ted Tahquechi Tabitha Tosti Sean Yew The Whittaker Family 46 Western Rd.

SOFTWARE WARRANTY

Atari warrants to the original purchaser this product to be free from defects in material and workmanship under normal authorized use for a warranty period of ninety (90) days from the date of purchase as evidenced by your receipt. Atari will replace the defective software free of charge. After the expiration of the warranty period, you assume the entire cost of all necessary servicing, repair or correction.

The warranty is null and void if the cartridge has been opened and/or any parts were removed or if software or any accessories other than those authorized by Atari are used in connection with this product. This warranty does not cover accidental or intended damage or neglect. If the product displays a fault within the Warranty Period, the user should return it to his place of purchase, who will follow the required procedure to obtain a replacement.

In no event shall Atari be liable for consequential or incidental damages resulting from the breach of any express or implied warranties. Some states do not allow limitations on how long an implied warranty lasts or exclusion of consequential or incidental damages, so the above limitation or exclusion may not apply to you.

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Téléviseurs à projection

Les images immobiles peuvent causer des dommages permanents au tube image ou marquer le phosphore du CRT. Évitez l'utilisation répétée ou intensive des jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

Atari Corporation ne peut garantir l'exactitude de la documentation au delà de sa date de parution et décline toute responsabilité en cas de changements, erreurs ou omissions. La reproduction totale ou partielle de ce manuel est interdite sans autorisation écrite préalable d'Atari Corporation.

© 1994 ALIEN vs PREDATOR & © Twentieth Century Fox Films Corporation. Tous droits réservés. Sous licence d'Activision. © 1994 Atari Corporation. Atari Corp. Atari le logo Atari et Jaguar sont des marques de fabrique ou des marques déposées d'Atari Corporation. Tous droits réservés.

ALIENTM VS PREDATORTM

JAGUARTM

**SYSTÈME INTERACTIF MULTIMEDIA
64 BITS**

MANUEL DE JEU

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	33
COMMENCER À JOUER	34
FAIRE UNE PAUSE	34
SAUVEGARDE ET RÉCUPÉRATION DES SIMULATIONS	35
ÉCRAN D'INFORMATIONS	36
SCÉNARIOS	
MARINE	37
STRATÉGIE	46
ALIEN	47
STRATÉGIE	50
PREDATOR	51
STRATÉGIE	56
SYSTÈME DES POINTS D'HONNEUR	57
VALEURS DE POINT D'HONNEUR	
POUR PREDATOR	58
REMERCIEMENTS	59
GARANTIE LOGICIELLE	61

000f08 0000intrasys9Δ signal relay buoy 00101lowwave
1001001001relaybeacon paladin0galac.sig
10relaybeacon gametheory0ail.com
ref USCM Classified Data
0starttransmission

INTRODUCTION

Alien vs Predator est un simulateur tactique mettant en scène les événements suivant la chute du camp d'entraînement des Marines, Golgotha, aux mains d'extra-terrestres xenomorphes. Les informations limitées qui nous sont parvenues permettent d'étudier la situation du point de vue de deux groupes d'extra-terrestres qui ont peut-être participé à l'incident. Les données de ce document sont classifiées Top Secret. Toute reproduction, distribution ou révélation est punissable par la court martiale, pour une peine maximale de sept ans de bagne au goulag Yuggoth, SYS Aldeberan IV. (USCMC, 53622a)

COMMENCER À JOUER

1. Insérez votre cartouche Alien vs Predator dans l'emplacement cartouche de votre console interactive 64 bits JAGUAR.
2. Appuyez sur le bouton Marche/Arrêt.
3. Insérez l'overlay approprié (Marine, Alien ou Predator, selon le jeu que vous désirez jouer) sur les touches du contrôleur de la Jaguar.
4. Appuyez sur l'un des boutons de tir pour sauter les écrans de titre.
5. Dans l'écran de sélection des personnages, utilisez la manette pour choisir entre le Marine, l'Alien ou le Predator. Quand le personnage est sélectionné, appuyez sur le bouton A.

FAIRE UNE PAUSE

Pour arrêter temporairement le jeu, appuyez sur le bouton PAUSE. Le message PAUSE apparaît à l'écran et l'action s'arrête. Pour reprendre le jeu, appuyez sur PAUSE.

SAUVEGARDE ET RÉCUPÉRATION DES SIMULATIONS

Vous pouvez enregistrer un jeu en cours à tout moment pour le sauvegarder dans la mémoire de la cartouche. Ceci vous permet de mémoriser votre progrès et de récupérer plus tard votre progrès. Vous pouvez enregistrer jusqu'à trois jeux en cours.

Pour sauvegarder un jeu, appuyez sur le bouton PAUSE à tout moment pendant le jeu. Quand le message PAUSE s'affiche, appuyez sur le bouton OPTION. Appuyez sur la manette vers le haut ou vers le bas pour afficher le texte GAME 1, GAME 2 ou GAME 3. Continuez à appuyer vers le haut ou vers le bas jusqu'à ce que le symbole en flèche soit devant l'emplacement de jeu que vous voulez utiliser. Appuyez sur le bouton B. L'emplacement de jeu choisi clignote et la PAUSE est désactivée. Quand une simulation est enregistrée, seuls votre position et les éléments suivants seront sauvegardés:

Pour le Marine: Score, le numéro du laissez-passer, les armes, les munitions et le niveau d'énergie.

Pour le Predator: Score, les armes obtenues, énergie et réserves de santé.

Pour l'Alien: Score, qualité et état des Aliens en cours de gestation.

L'emplacement des ennemis, des munitions et des kits de santé sera régénéré, alors enregistrez avec sagesse.

Pour reprendre un jeu sauvegardé, sélectionnez RESTORE GAME sur l'écran d'options. Si un jeu a été enregistré, vous pourrez choisir GAME 1, GAME 2 ou GAME 3. Le type de caractère est différent pour chaque jeu pour que vous n'oubliez pas de quel jeu il s'agit.

ÉCRAN D'INFORMATIONS

Après une brève séquence d'introduction, vous voyez s'afficher une vue subjective de l'intérieur de la base d'entraînement, ainsi qu'un écran en surimposition (appelé écran d'informations dans ce manuel) vous détaillant des informations importantes.

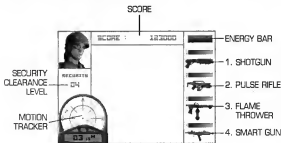


Si vous avez du mal à lire l'écran d'informations, ou s'il vous distrait, vous pouvez ajuster sa luminosité en appuyant sur **PAUSE** puis sur le bouton **Option**. Utilisez alors la manette pour ajuster le contrôleur de luminosité.

SCÉNARIOS

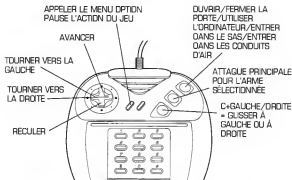
MARINE

Dans le scénario du Marine, vous êtes un Marine solitaire récemment libéré d'une peine d'hibernation et qui découvre toute la population de la base d'entraînement massacrée et l'installation envahie d'extra-terrestres hostiles. Vous débutez sans arme, sans traceur de position et sans laissez-passer. Le but de ce scénario consiste à vous armer, obtenir les laissez-passer nécessaires pour enclencher le processus d'autodestruction de la base, puis échapper à temps dans la capsule du niveau 5. Selon les directives opérationnelles section 3, alinéa 29, la séquence de lancement de la capsule de secours ne pourra être enclenchée qu'après initialisation de la séquence d'autodestruction par un personnel USCM possédant le laissez-passer 10.



[THE BAR ABOVE EACH WEAPON REPRESENTS THE AMOUNT OF AMMUNITION AVAILABLE.]

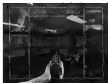
CONTRÔLES DU JEU



(# ET * RELANCE LE JEU)

ÉQUIPEMENT DU MARINE

Vous trouverez de nombreux objets utiles ou nécessaires au cours de votre aventure. Vous les trouverez soit tous seuls, soit (pour les laissez-passer et les armes perfectionnées) sur les corps des officiers de la base tués en action.



Pour prendre un objet, il vous suffit de passer dessus et un message vous informera de la nature de l'objet ramassé. Pour changer d'objet sélectionné, appuyez sur la touche correspondante. Les objets que vous pouvez trouver sont les suivants:



Pistolet: un pistolet standard utile pour les tirs de proximité, en dernier recours. Efficacité minimale contre les armures exosquelettiques des extraterrestres, et pour ainsi dire inutile contre les extraterrestres de type "Predator".



Fusil M41A: cette arme automatique peut tirer 10 tours de 24 cartouches explosives. Assez efficace contre l'armure exosquelettique.



Lance-flammes: lance un jet de Naphtal qui se colle à la cible avant de brûler. Un peu plus efficace contre l'armure exosquelettique que le fusil M41A.



Radar de repérage: repère l'ennemi et suit ses mouvements (dans un périmètre de 15m).



Fusil "intelligent": stabilité assurée, ciblage intelligent, portable, cette arme fournit une efficacité maximale contre l'armure exosquelettale.

3



Munitions diverses: des munitions pour chaque type d'arme sont automatiquement

chargées dans votre arme pour simplifier la simulation. Il n'est pas nécessaire de rappeler que même l'arme la plus sophistiquée de l'univers n'est qu'une charge inutile si elle n'a pas de munitions. Comme en situation de combat, votre arme est votre meilleure amie: prenez-en soin et elle prendra soin de vous.

AUTRES ÉLÉMENTS

Laissez-passer: Niveaux 1-10. Chaque laissez-passer donne accès à de plus hauts niveaux.



Nourriture: Rations C standard. C'est de la nourriture de l'armée Américaine, il vaut mieux ne pas penser à ce qu'il y a dedans. Dans cette simulation, une ration fournit 10% de santé.

et le bouton A. Pour passer au niveau inférieur, appuyez sur la manette vers le bas et le bouton A. N'oubliez pas qu'un extra-terrestre peut très bien vous sauter dessus quand vous ouvrez la porte ! Aussi, n'oubliez pas que les niveaux inférieurs ont des numéros plus élevés; ainsi, le Niveau 5 est le niveau le plus profond de la base.

Zones de sécurité: Certaines zones, comme les armureries, par exemple, ont parfois besoin d'un laissez-passer avant que vous ne puissiez y accéder. Selon le Code des Opérations de Combat section 2, alinéa 44, les installations USCM activent, dans un état d'urgence, des routines d'autodéfense qui ferment les zones de commande, de contrôle ou d'armement. Il faut donc différents types de laissez-passer pour accéder à ces zones.



Équipement: Certaines zones de la base des Marines contiennent des fûts de produits toxiques. Méfiez-vous.



Conduits d'air: Certaines zones de la base ont été hermétiquement fermés par l'équipage afin de les protéger de l'attaque des extra-terrestres. Ils ont malheureusement oublié les conduits d'air, qui peuvent constituer un très bon moyen de vous déplacer d'une zone à l'autre. Mais attention, ça vaut aussi pour les extra-terrestres!



Suspension cryogénique ("Hyber-sommeil"): Selon le Journal de Bord Automatique pendant l'incident Golgotha, les unités de cryogénisation ont été désactivées après le réveil du Caporal Lewis.



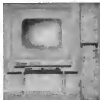
Sas : Les sas préservent habituellement la base d'une dépressurisation soudaine, mais dans ce cas, ils sont placés entre les vaisseaux ennemis et la base. Quand vous entrez dans un sas, il faut le fermer derrière vous avant d'ouvrir la porte suivante.

Kit de première urgence: Le personnel ayant besoin d'une aide médicale d'urgence peut obtenir tous les soins nécessaires dans l'unité médicale. Le Marine peut retrouver l'énergie perdue en utilisant les terminaux situés dans l'unité médicale. Il vous faut un laissez-passer de niveau 4 pour obtenir de l'assistance. Accédez à un terminal bleu et le texte FIRST AID apparaît comme option. Sélectionnez cette option, et si votre énergie est en dessous des pourcentages énumérés ci-dessous, votre énergie est augmentée jusqu'au niveau maximum, selon le niveau du laissez-passer:

Laissez-passer 4, 5, 6 (SC #4,5,6): un gain de 50% de l'énergie maximale.

Laissez-passer 7, 8, 9 (SC #7,8,9): un gain de 75% de l'énergie maximale.

Laissez-passer 10: un gain de 100% de l'énergie maximale.



Vaisseau extra-terrestre: Deux vaisseaux extra-terrestres sont amarrés à la base Golgotha: le vaisseau bio-mécanique des premiers extra-terrestres exosquelettaires (le vaisseau Alien), et le second vaisseau qui semble avoir répondu aux appels de détresse de la base (le vaisseau Predator). Aucune donnée confirmée n'existe sur ces vaisseaux, puisqu'ils ont tous deux été détruits lors de l'autodestruction de la base.



Autodestruction/évasion: *La base d'entraînement Golgotha est perdue dès le début de la simulation.* Cependant, elle n'en demeure pas moins une installation de l'armée Américaine, et si vous ne parvenez pas à la débarrasser des ennemis, elle doit être détruite. Quand vous atteignez le terminal approprié et que vous êtes en possession du laissez-passer nécessaire, vous pouvez lancer le processus d'autodestruction. Une fois lancé, ce processus ne peut pas être arrêté et vous n'aurez qu'un temps limité pour vous installer dans le vaisseau de secours, entrer la séquence de lancement et atteindre la distance minimale de sécurité (environ 300 km) avant l'explosion de la base.

DESCRIPTION DES EXTRA-TERRESTRES

Les données sur les deux races d'extra-terrestres mêlés à l'incident Golgotha sont limitées, mais vous trouverez ci-dessous les informations confirmées:

Sang acide: Les extra-terrestres exosquelettaux (" Aliens ") ont de l'acide concentré à la place du sang. Évitez de tuer un Alien à bout portant, sous peine de recevoir un dangereux jet d'acide. Soyez prudent, puisque l'acide reste actif longtemps après la mort de l'Alien.

Sangsues faciales: Les Aliens sont des créatures qui changent souvent de forme au cours de leur vie. Les Aliens très jeunes (voir illustration) sortent de constructions semblables à des oeufs et s'attachent au visage d'une créature pour y implanter un embryon. Celui-ci pousse à l'intérieur de la créature " hôte " avant de sortir en la tuant. Si une sangsue faciale s'attache à votre visage, débarrassez-vous en vite!



Obfuscation spectrale ("invisibilité"): L'autre groupe d'extra-terrestres rencontré lors de l'incident Golgotha, les Predator, sont capables de se rendre temporairement invisibles. Un Predator peut ainsi apparaître, attaquer, puis disparaître rapidement. Cependant, la masse physique du Predator demeure constante, ce qui fait que les radars de repérage ont utiles pour les retrouver. Il n'est pas sûr que les Predator soient invulnérables quand ils sont invisibles; il n'y a donc aucune preuve que des tirs aveugles ne servent à rien contre un Predator invisible.

STRATÉGIE DU MARINE

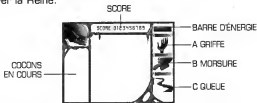
Les informations sur l'incident Golgotha sont limitées et souvent extrapolées: ainsi, certaines variables, telles que la position de certains éléments a été rendue aléatoire, même s'il est probable que les éléments les plus utiles soient à proximité des plus fortes concentrations d'extra-terrestres. Comme dans n'importe quelle situation de combat, étudiez votre environnement : pouvez-vous utiliser des sas, des conduits d'air? Préférez-vous exécuter un extra-terrestre dans un couloir ou dans une pièce? (Il faut tenir compte de l'acide produit par un Alien mort) Les Aliens attaquent rapidement et souvent en grand nombre, alors songez à tirer en reculant plutôt que de tourner votre dos aux ennemis, à condition qu'il n'y ait pas un obstacle (ou une autre bande d'extra-terrestres) derrière vous. Quand vous allez vers le vaisseau de secours, essayez de liquider tout ce qui se trouve dans les zones que vous traversez, en utilisant les sas comme limites de chaque zone. Utilisez les terminaux. Et puis, si vous êtes submergé par une marée d'extra-terrestres, fuyez... un héros vivant vaut mieux qu'un héros mort.

SCÉNARIOS EXTRA-TERRESTRES

Dans ce scénario, vous prenez le rôle d'un xénomorphe envahisseur (soit un Alien, soit un Predator).

ALIEN

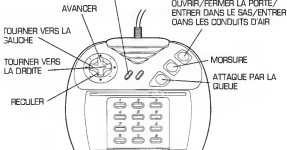
La Reine est prisonnière dans le vaisseau des Predator et à chaque instant, dans l'esprit collectif de la RUCHE, vous entendez le cri instinctif et télépathique : Sauver la Reine. Pour accomplir votre mission, vous devez réfléchir comme un Alien: vous appartenez à la RUCHE. Les intérêts de la RUCHE dictent vos actions. Votre vie est sans importance tant que la RUCHE peut continuer. En tant qu'Alien, vous devez compter sur votre rapidité et vos armes biologiques pour protéger la RUCHE— et trouver de nouveaux " hôtes " pour donner naissance à une nouvelle génération de guerriers Alien. Vous débutez la simulation avec une seule vie. Comme vous avez la possibilité unique de vous créer de nouvelles vies, vous et la RUCHE pouvez vivre éternellement. Vous pouvez posséder jusqu'à trois cocons actifs à la fois, mais n'oubliez pas de prendre en considération le temps qu'il faut à chaque embryon pour se développer et sortir de sa créature hôte... sinon, vous risquez de vous retrouver sans un seul guerrier pour sauver la Reine.



(LES BARRIÈRES GÉNÉRÉES PENDANT UNE ATTAQUE REPRÉSENTENT LA PUISSANCE D'ATTAQUE.)

CONTRÔLES DU JEU

OPTION+GAUCHE/DROITE = GLISSER VERS LA GAUCHE/DROITE
PAUSE L'ACTION DU JEU



(# ET * RELANCE LE JEU)

ARMES ALIEN

Queue venimeuse: Un coup de queue peut paralyser même un soldat avec une armure à une distance de jusqu'à deux mètres. Cette attaque peut être utilisée en conjonction avec les griffes pour paralyser temporairement les "hôtes" possibles pour les cocons et la gestation des nouveaux Aliens.

Griffe: Attaque tranchante, limitée au combat rapproché. à utiliser avec une attaque par la queue afin de paralyser les hôtes possibles pour de nouveaux guerriers Alien. Aussi utilisée pour ouvrir et fermer les portes.

Mâchoire extensible/dents: Très efficace en combat rapproché, cette attaque permet de tuer les adversaires, mais ceci veut dire qu'ils ne peuvent pas recevoir des embryons Alien. Une morsure suffit pour tuer un Marine, mais il faut plusieurs morsures pour tuer un Predator.

Vitesse: Vous pouvez vous déplacer très rapidement, ce qui vous permet d'effectuer des attaques surprise et d'éviter les lance-flammes et autres armes de grande portée— et dès que vos ennemis doivent vous livrer un combat rapproché, toutes les armes du monde ne les aideraient pas à vous vaincre.

Barre de puissance d'attaque: La force physique d'une attaque se dégrade avec la fatigue et les blessures subies. La barre de puissance d'attaque de l'écran d'informations vous indique l'efficacité de votre attaque à tout moment.

Cocons: Pour paralyser un ennemi en vue de lui implanter un embryon, vous devez procéder en trois temps: un coup de griffe, puis un coup de queue rapide et un autre coup de griffe. Une fois l'ennemi neutralisé, le message "Cocoon the enemy" apparaît. Avancez vers lui jusqu'à



ce que le nouveau message "Cocoon complete" s'inscrive à l'écran. L'ennemi est maintenant prisonnier dans une structure ovoïde (Voir illustration) et vous pouvez le laisser à son sort. Utilisez l'indicateur de croissance pour voir l'embryon grandir avant de surgir de l'ennemi, mettant un nouveau guerrier Alien à votre disposition. Si vous perdez votre vie actuelle, vous recommencez à l'emplacement de l'ennemi en cocon le plus proche. Vous pouvez avoir jusqu'à trois embryons en cours de croissance, mais ayez toujours au moins un guerrier adulte en réserve.

STRATÉGIE ALIEN

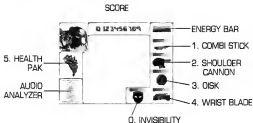
Les Alien n'ont pas de médicaments, alors il vaut mieux faire le plus de cocons possibles et aussi souvent que possible. Gardez un oeil sur votre Barre de puissance d'attaque. Les attaques font moins de mal si vous ne donnez pas à votre adversaire le temps d'attaquer. Une cible mouvante est moins facile à atteindre, alors utilisez votre exceptionnelle vitesse d'Alien. Les Marines ont bloqué les ascenseurs, vous devez donc utiliser les conduits d'air pour passer d'un niveau à l'autre. Retenez bien votre itinéraire et si vous êtes blessé, cachez-vous dans un couloir sans ennemis en attendant qu'un nouvel Alien d'un des cocons soit en mesure de prendre votre place. Même si vous pouvez rencontrer beaucoup de choses inconnues dans le vaisseau Predator, n'oubliez pas que votre but est de sauver la Reine.

PREDATOR

Le "Predator": L'analyse des techniques de combat du Predator suggère qu'ils ne combattent pas pour des buts militaires, mais rituels, peut-être une sorte de rite de passage obligé pour les guerriers non-initiés. Il est probable qu'ils aient répondu à l'appel de détresse de la base Golgotha afin de leur venir en aide, mais qu'ils soient alors tombés sur le plus grand trophée d'un chasseur : des guerriers sauvages et leur Reine en personne...

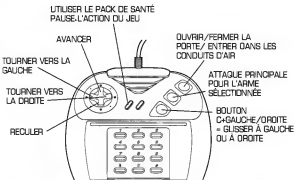
Viens tenter ta chance, jeune guerrier, et prendre ta place parmi les Étoiles. Deviens une Étoile grâce à ton Honneur. Déchaîne ton pouvoir devant ceux de ta race. Les témoins de ton Rite de Passage seront les Anciens de ta race.

Le Procès de l'Honneur a commencé. Seul, tu devras accepter le jugement des Anciens. Donne ta vie si tu combats sans honneur. Prends ta vie si tu combats avec fierté et sans peur. Garde à l'esprit toujours ton honneur et Tao te mènera aux Anciens. L'honneur est la seule existence possible. Avec cet honneur, tu pourras chasser aux côtés des Anciens. Vis pour la chasse. Chasse pour l'honneur.



(BARS ABOVE ATTACK ICONS REPRESENT ATTACK STRENGTH METER.)

CONTRÔLES DU JEU



[# ET * RELANCE LE JEU]

La Fortune a souri sur ton Rite, Jeune Predator. Un scénario idéal est à ta disposition pour prouver ta valeur. Non loin d'ici, des ennemis hostiles sont en force. L'une des espèces les plus puissantes est entrée en contact avec l'une des plus faibles. Les respirateurs d'oxygène ne posent pas problème pour un guerrier habile, mais une colonie entière d'Aliens se trouve sur ton chemin. Pour montrer ta force, tu dois pénétrer à l'intérieur du vaisseau Alien et enlever la source de leur puissance, leur Reine si précieuse. Une belle addition à nos Trophées serait son crâne, expression la plus complète de la perfection de leur espèce. Sois sur tes gardes, ou ils envahiront ton corps. Ils ont décimé des races entières comme une machine de mort. Leur existence condamne toute autre forme de vie à la mort.

Nous approchons du vaisseau ennemi. Nos sondes confirment ce que nous avons prévu. Ce vaisseau sera la zone où tu complèteras le Rite d'initiation. Il y aura bien des Aliens à tuer. La chasse commencera dès que nous aurons repéré une entrée qui nous convient.

Un puissant arsenal d'armes t'accompagnera pendant la chasse, mais quand le test commence, tu n'auras que les griffes pour livrer bataille. Tu dois atteindre des armes supérieures pour tuer la Reine Alien et emporter son crâne. Les armes supérieures et le champ d'invisibilité ne seront concédées que lorsque tu atteindra et maintiendra un certain niveau d'honorabilité, calculé en points d'honneur. Si ton total de points baisse en dessous de ce niveau, tu perdras l'arme qui y correspond. Combat toujours avec honneur, et la victoire sera tienne.

ARMES DU PREDATOR: COMBAT RAPPROCHÉ

Griffes: Les griffes sont des doubles lames à double tranchant capables de traverser un os et se montrent efficaces aussi bien contre les grands ennemis que contre les petits. Leur utilisation démontre ta valeur et ta fierté, car il faut affronter l'ennemi face à face.

Lance (150 000 points d'honneur): La première arme que tu recevra pour un total de 150 000 points d'honneur est une lance télescopique autopropulsée, dont les pointes incassables peuvent traverser n'importe quelle surface.

ARMES DU PREDATOR: ARMES SUPÉRIEURES

Disques intelligents (350 000 points d'honneur): Le disque intelligent est disponible lorsque tu gagnes 350 000 points d'honneur. Mince et léger, le disque est autopropulsé et peut traverser n'importe quel adversaire ou obstacle (il est fabriqué avec la même matière incassable que la lance). Pour ce test, les Aînés ont décrété que la concentration nécessaire à la récupération d'un disque ne te sera pas demandée; tu as donc à ta disposition un grand nombre de disques programmés à cet effet.

Canon (750 000 points d'honneur): L'arme la plus puissante de ton Rite est le canon. Cette arme légère montée sur l'épaule est capable de tirer des missiles énergiques à longue distance. Cependant, la petite taille et la rapidité des sangues faciales des Aliens ne permettent pas au canon de les viser correctement.

Barre de puissance d'attaque: La force physique d'une attaque se dégrade avec la fatigue et les blessures subies. La barre de puissance d'attaque de l'écran d'informations vous indique l'efficacité de votre attaque à tout moment.

Santé: Même le plus puissant et le plus habile des guerriers Predator ne peut pas éviter d'être blessé. Le pack de santé, qui t'est donné dès le départ, est important pour te permettre de compléter votre Rite. Il contient de nombreux éléments, dont des supprimeurs de douleurs et des outils médicaux. Cet objet est utilisable à tout moment, mais il faut rechercher les médicaments et la nourriture des respireurs d'oxygène que tu chasse; tes réserves de santé augmenteront quand tu les prendras. Quand tu en ressens le besoin, transfère cette réserve dans ton énergie totale et continue la traque en pleine santé.

Analyseur d'ondes audio: Cette fonction du bio-casque réagit aux changements dans l'environnement audio. Un changement affiché dans l'onde audio indique la présence d'un ennemi visible ou non.

Invisibilité: Pour chasser avec succès, il faut un bon camouflage. Cette technique est donnée à chaque guerrier avec son unité Conn. Tu reflétera parfaitement ton environnement. Quand tu es invisible, le filtre multi-spectrum de ton bio-casque est activé. N'oublie pas que l'invisibilité et le filtre de vision ne peuvent pas fonctionner l'un sans l'autre.

Les Lois Antiques dictent que l'invisibilité détermine le degré d'honneur. Tuer un opposant quand tu es invisible est déshonorant. Des points d'honneur te seront alors retirés. Pour démontrer ta valeur de guerrier et obtenir les armes supérieures, tu dois gagner des points d'honneur en tuant honorablement.

Filtre multi-spectrum: Le filtre multi-spectrum est disponible quand tu es invisible. Tu peux alors sélectionner 5 types de vision, selon ta préférence. Comme chacune est différente, essaye-les toutes dans les zones inexplorées. Ceci te permettra de choisir le meilleur filtre pour la chasse. Tu sauras bientôt quel filtre utiliser dans quelle situation.

STRATÉGIE PREDATOR

Faites très attention au système des points d'honneur. Si attaquez souvent en étant invisible, vous perdrez votre honneur, vos points et, à terme, vos armes. N'oubliez pas que les Aliens peuvent vous repérer quoi que vous fassiez. Les réserves médicales sont limitées, alors utilisez les réserves que vous trouvez avec sagesse. Gardez à l'œil l'état de votre Barre de puissance d'attaque et la nature de vos réserves médicales et faites attention. Essayez les différents types d'affichage pour choisir le bon dans des circonstances données.

SYSTÈME DES POINTS D'HONNEUR

Votre arsenal d'armes supérieures n'est disponible que si vous combattez avec honneur. Les armes gagnées peuvent être perdues si votre total de points baisse en dessous du niveau requis. Deux éléments affectent le nombre de points GAGNÉS ou PERDUS:

1. **OPTION D'INVISIBILITÉ:** Quand vous affrontez un ennemi en étant **VISIBLE**, votre Honneur est prouvé et des points sont **AJOUTÉS** à votre total. Si vous tuez en étant **INVISIBLE** vous **PERDEZ** des points.

2. **SÉLECTION DE L'ARME:** Quand vous tuez en **COMBAT RAPPROCHÉ**, les points ajoutés sont de **VALEUR ENTIÈRE**. Si vous tuez avec des armes de **LONGUE PORTÉE**, les points ajoutés de **DEMI-VALEUR**.

Plus simplement:

ATTAQUE HONORABLE:

- **VISIBLE, COMBAT RAPPROCHÉ** ajoute des points de **VALEUR ENTIÈRE**
- **VISIBLE, LONGUE PORTÉE** ajoute des points de **DEMI-VALEUR**

ATTAQUE DÉSHONORANTE:

- **INVISIBLE, COMBAT RAPPROCHÉ** enlève des points de **DEMI-VALEUR**
- **INVISIBLE, LONGUE PORTÉE** enlève des points de **VALEUR ENTIÈRE**

ALIEN VS PREDATOR

VALEURS DE POINT D'HONNEUR POUR PREDATOR

ENNEMI	TYPE D'ARME	VISIBLE	INVISIBLE
ALIEN	GRIFFE	10,000	-10,000
MARINE	** **	5,000	-5,000
SANGSUE	** **	900	-900
OEUF	** **	300	-300
JALINE	** **	100	-100
ALIEN	LANCE	10,000	-10,000
MARINE	** **	5,000	-5,000
SANGSUE	** **	900	-900
OEUF	** **	300	-300
JALINE	** **	100	-100
ALIEN	DISQUE	20,000	-20,000
MARINE	** **	10,000	-10,000
SANGSUE	** **	1,800	-1,800
OEUF	** **	600	-600
JALINE	** **	200	-200
ALIEN	CANON	20,000	-20,000
MARINE	** **	10,000	-10,000
SANGSUE	** **	1,800	-1,800
OEUF	** **	600	-600
JALINE	** **	200	-200

000f08 0000intrasys9Δ signal relay buoy 00101lowwave

1001001001relaybeacon paladin0galac.sig

10relaybeacon gametheory0ail.com

ref USCM Classified Data

Ωendtransmission

REMERCIEMENTS:

Productuer	James Purple Hampton
Programmeurs	Mike Beaton (Rebellion) Andrew Whittaker
Codage supplémentaire	Mike Pooler
Art	Toby Harrison-Banfield (Rebellion)
Stuart Wilson (Rebellion)	Jeffery Gatrell Keoni Los Banos
Musique et effets sonores	James Grunke M Stevens Nathan Brenholdt
Will Davis	Paul Foster Tom Gillen Alex Guarmby (Rebellion)
Conception des niveaux	Hank Cappa Hans Jacobsen Andrew Keim Lance Lewis Dan McNamee Sean Patten
Testé par	Hank Cappa Tom Gillen Scott Hunter Hans Jacobsen Andrew Keim Lance Lewis Dan McNamee Martin Mueller Sean Patten Joe Sousa

Continuité des films et conseiller technique:	Sean Patten
Manuel:	Chris Hudak Lance Lewis
Texte d'introduction:	Chris Hudak
Texte des terminaux:	Lance Lewis
Illustration de la boîte et de l'écran de titre:	Andrew H. Denton (on Lightwave 3D)
Retouche d'images:	Jeffery Gatrall
Remerciements à:	Terry Bratcher Mat Clayson Tom Gillen David Johnny Scott Marcus Susan McBride Sandra Miller & Baby Lena Tan Cheng Im Phil O' Pray Ed Sicard Kathie Sleeper Tom Sloper James Sposato Carrie Tahquechi Ted Tahquechi Tabitha Tosti Sean Yew The Whittaker Family 46 Western Rd.

GARANTIE LOGICIELLE

ATARI garantit que ce produit est libre de tout défaut matériel ou de fabrication dans des conditions normales d'utilisation. La garantie prend effet à compter de la date de la facture au premier utilisateur. Sa durée est de 1 an, pièce et main-d'oeuvre.

La garantie est déclarée nulle et non-avenue si le matériel a été ouvert et/ou si certains composants ont été retirés sans l'autorisation préalable d'Atari, ou si des logiciels ou accessoires autres que ceux autorisés par Atari ont été utilisés en conjonction avec le produit. Les logiciels et accessoires autorisés peuvent être identifiés par le cachet d'Atari sur l'emballage. Pendant la période de garantie définie ci-dessus, toute pièce d'origine reconnue défectueuse, sera remise en état ou échangée contre une pièce neuve. Après expiration de la période de garantie, l'utilisateur assumera seul le coût entier de toute la maintenance, et les réparations nécessaires.

En aucun cas Atari ne sera responsable envers l'utilisateur ou un tiers pour les demandes consécutives à des dommages découlant de l'utilisation ou de l'impossibilité d'utiliser ce produit. Le Tribunal de Commerce du distributeur est seul compétent en cas de différent et ceci malgré toute clause d'attribution de juridiction différente pouvant figurer sur les papiers de commerce des parties contractantes. Pour l'application de cette garantie, l'utilisateur, dans tous les cas, doit s'adresser à son revendeur qui lui indiquera la procédure à suivre.

Dies bitte lesen bevor Sie zu spielen anfangen.

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Menschen kann es beim längeren Betrachten von Videomonitor oder Fernseher zu epileptischen Anfällen kommen. Auch bei Menschen, die in ihrer Vergangenheit nie unter epileptischen Symptomen zu leiden hatten, können diese Symptome unter Umständen auftreten. Falls es diese Symptome in Ihrer Familie gibt, sollten Sie vor dem Spielen einen Fachmann (Arzt) befragen. Kommt es bei Ihnen während des Spielens zu Unwohlsein oder Schwindel, undeutlichem Sehen, Muskelkrämpfen, Bewusstlosigkeit, Desorientierung, oder unkontrollierten Bewegungen, so beenden Sie es SOFORT und suchen Sie einen Arzt auf, bevor Sie das Spiel fortsetzen.

WARNUNG für Besitzer von Projektfernseher:

Still-gehende Bilder können dauerhafte Schäden in der Bildröhre, sowie Veränderungen des CRT Phosphors entstehen. Vermeiden Sie wiederholten und längeren Gebrauch der Videospiele auf Großschirm Projektfernsehgeräten.

Atari Corporation kann nach dem Publikationsdatum nicht für akurates Druckmaterial garantieren und ist nicht verantwortlich für Veränderungen, Fehler oder Unvollständigkeit. Die Reproduktion dieses Dokuments oder von Ausschnitten daraus, ist nicht erlaubt ohne ausdrücklicher, schriftlicher Genehmigung der Atari Corporation.

ALIENTM VS. PREDATORTM

JAGUARTM

**INTERACTIVE MULTIMEDIA SYSTEM
GEBRAUCHSANLEITUNG**

INHALT:

EINLEITUNG65
ANFANGEN66
UNTERBRECHEN DES SPIELS66
SICHERN UND WIEDERHERSTELLEN DES SPIELS67
HEADS-UP DISPLAY68
SCENARIOS	
MARINE69
STRATEGIE78
ALIEN79
STRATEGIE82
PREDATOR83
STRATEGIE88
HONOR POINT SYSTEM89
PUNKTETABELLE90
DIE MACHER DES SPIELS91
SPIELGARANTIE93

000f08 0000intrasys9^ signal relay buoy 00101lowwave
1001001001 relaybeacon paladin galac.sig
10relaybeacon gametheory ail.com
ref USCM Classified Data
Istarttransmission

EINLEITUNG

Alien Vs. Predator ist ein taktisches Simulationsspiel, das die Ereignisse im Golgotha Marine Trainings Camp schildert, welches Außerirdischen in die Hände fiel. Die Tatsache, daß es nur begrenzt Informationen über diese Vorfälle gibt, erlaubt eine Simulation aus zwei weiteren Perspektiven. Einerseits die der Aliens und auf der anderen Seite die des Predator. Die in dieser Simulation verarbeiteten Informationen sind streng geheim. Ihre Vervielfältigung oder Verbreitung ist strafbar und wird mit mindestens sieben Jahren Gefängnis in der Yuggoth Penal Kolonie, SYS Aldeberan IV bestraft. [USCMC, 53622a]

ANFANGEN

1. Stecken Sie Ihre JAGUAR Alien Vs. Predator Cartridge in Ihr JAGUAR 64-Bit Konsolengerät.
2. Schalten Sie das Gerät an.
3. Stecken Sie die passende Plastikaufklage auf das Keypad Ihres Kontrollgerätes, je nach dem ob Sie als Marine, Alien oder Predator spielen wollen.
4. Drücken Sie einen Feuerknopf, um das Anfangsbild zu unterbrechen.
5. Wenn Sie im Spielerwahl-Modus sind, drücken Sie nach links oder rechts, um den Marine-, Alien- oder Predator-Modus zu wählen. Wenn der entsprechende Modus gewählt ist, drücken Sie A.

UNTERBRECHEN DES SPIELS

Um das Spiel zu unterbrechen, müssen Sie den PAUSE-Knopf drücken. Auf dem Bildschirm erscheint PAUSE und alle Aktionen werden unterbrochen. Um das Spiel fortzusetzen, müssen Sie erneut PAUSE drücken.

SICHERN UND WIEDERHERSTELLEN DES SPIELS

Sie können das Spiel jederzeit im Speicher Ihrer Cartridge speichern. Dies erlaubt Ihnen, das Spiel zu unterbrechen, und es später wieder aufzunehmen. Bis zu drei Spielsituationen können gleichzeitig gespeichert werden.

Um das Spiel zu speichern, können sie jederzeit den PAUSE-Knopf drücken. Wenn PAUSE auf dem Bildschirm erscheint, müssen Sie den OPTION-Knopf drücken. Mit dem Keypad können Sie nun aus GAME 1, GAME 2 oder GAME 3 wählen. Drücken Sie dann den B-Knopf und PAUSE wird verschwinden.

Wenn Sie das Spiel sichern, wird nur Ihr derzeitiger Ort, und die folgenden Daten gespeichert.

Für den Marine: Punktzahl, Nummern der Sicherheitskarten, Waffen, Munition und bis dahin gesammelte Energie.

Für den Predator: Punktzahl, Waffen, Energie und bis dahin gesammelte medizinische Pakete.

Für den Alien: Punktzahl, Anzahl und Status der Entwicklungen.

Alle zufälligen Feinde, Munitionen, die Nahrung und die Verbandskasten werden regeneriert/aufgefüllt. Sie sollten darum an einem günstigen Zeitpunkt sichern.

Um das Spiel wieder fortzusetzen, müssen Sie RESTORE GAME auf dem OPTION-Bildschirm wählen. Wenn Sie ein Spiel gesichert haben, erscheint RESTORE GAME 1, 2 oder 3. Der benutzte Schrifttyp wird Ihnen beim Wiederfinden des Spiels behilflich sein.

HEADS-UP DISPLAY

Nach einer kurzen Einleitung werden Sie mit dem Inneren des Training-Base (oder XT-Ship) vertraut gemacht. Links und rechts im Display (HUD) finden Sie wichtige Informationen zum Head-up:



Wenn das Display für Sie schwer zu erkennen ist, können Sie die Helligkeit beliebig ändern: Um zum Helligkeits-Display zu kommen, drücken Sie PAUSE, danach OPTIONS. Danach benutzen Sie den Joypad um die gewünschte Helligkeit einzustellen.

SCENARIOS

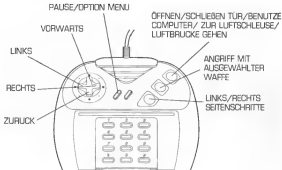
MARINE SCENARIO:

Im Marine Scenario nehmen Sie die Rolle des einsamen Marines an, der ausgesandt wurde, um die zerstreute Besatzung einer Marine-base sowie die von Außerirdischen besetzten Anlagen zu finden. Sie beginnen Ihre Aufgabe ohne Waffen, ohne Bewegungsmelder und ohne Zugangsberechtigungen. Ihre Ziele sind es, sich zu bewaffnen, die Selbstzerstörungsanlage der Basis zu aktivieren und in die Rettungskapsel in Sublevel 5 zu entfliehen. Die einzig übriggebliebene Rettungskapsel kann nur mit Zustimmung von autorisiertem USCM-Personal mit Zugangsberechtigung 10 aktiviert werden.



(DER BALKEN OBERHALB EINER JEDEN WAFFE GIBT DIE ANZAHL DER NOCH ZUR VERFÜGUNG STEHENDEN MUNITION AN)

CONTROL CONFIGURATION



[# + * = NEUSTART]

MARINE AUSRÜSTUNG

Über die Basis verteilt sind Gegenstände zu finden, die für Sie hilfreich oder gar lebenswichtig sind. Sie können diese überall finden. Sicherheitskarten und höherwertige Waffen sind jedoch von getöteten Gegnern abzunehmen.



Um Gegenstände aufzunehmen, müssen Sie über diese hinwegschreiten. Eine Information über den jeweiligen Gegenstand erscheint dann auf dem Bildschirm. Um die derzeitige Waffe zu wechseln, müssen Sie den dafür zuständigen Knopf drücken. Gegenstände, die Sie finden werden, sind:



Shotgun: Standard pump-action Schrotgewehr, zu benutzen bei nahegelegenen Zielen, uneffektiv gegen gepanzerte Außerirdische, unbrauchbar gegen Predators.



M41A Pulse Rifle: Handfeuergerät, feuert mit 10*24 mm explosiven Patronen, brauchbar gegen gepanzerte Gegner.



Flammenwerfer: Wirft einen Strahl von Rohöl auf das Ziel und entzündet diesen Strahl. Noch effektiver gegen gepanzerte Gegner als die

M41A.



Bewegungsmelder: Spezial low-end Trainingsgerät meldet Bewegungen und zeigt Positionen feindlicher Objekte im Umkreis von 15 m an. Der Erfassungswinkel des Gerätes beträgt 360°.



Verbandskasten: Medizinische Standardausrüstung, enthält u.a. schmerzstillende und stimulierende Arzneien sowie Verbandszeug. Erhöht den Gesundheits-Level um 25%.



Maschinengewehr: Zielsichere, tragbare Waffe. Maximale Effektivität gegen gepanzerte Außerirdische.



Munition: Munition, die für die Waffen im Spiel gefunden wird, wird automatisch in das Magazin der jeweiligen Waffe aufgenommen. Es wird Ihnen sicherlich einleuchten, dass auch die gefährlichste Waffe überflüssiges Gewicht bedeutet, wenn sie nicht genügend Munition dafür besitzen. In jeder Situation, ob nun diesseits oder jenseits dieser Erde, wird die Waffe im Kampf Ihr bester Freund sein, also passen Sie gut auf Sie auf. Load up!

ANDERE GEGENSTÄNDE

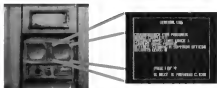
Sicherheitskarten: Level 1-10. Jede Sicherheitskarte garantiert Zugang zu höheren Sicherheitszonen und Waffenkammern.



Nahrung: Standard C Ration. Auf keinen Fall darüber nachdenken was in diesem Nahrungspaket enthalten ist, und es wird Ihnen gut gehen. Jedes Paket erhöht den Gesundheits-Level um 10%.

MARINE BASE PROFILE

Computer Terminals: Informationen bedeuten Macht und Stärke. Wenn Sie einen Computer Terminal erreichen gehen Sie so dicht an ihn heran, daß die Grafik den ganzen Bildschirm ausfüllt. Um den Computer zu aktivieren, drücken Sie den Knopf A. Sie erhalten ein Wahlmenü wie unten abgebildet. Um den Computer zu verlassen, drücken Sie den Knopf C. Versuchen Sie, die Informationen, die sie erhalten, für Ihre Flucht zu nutzen (und versuchen Sie herauszufinden, was während ihres "Tiefschlafs" passierte). Achten Sie auf Ausgänge, Waffenlager und natürlich Fluchtwege.



Aufzüge: Um einen Aufzug zu benutzen, müssen Sie sich bis zur Luke bewegen, bis diese den Bildschirm ausfüllt. Um die Luke zu öffnen, drücken Sie Knopf A. Dann können Sie sich in den Innenraum bewegen, die Luke wiederum mit Knopf A schließen und sich zur Kontrollgrafik wenden. Mit einem Druck auf Pad-Up und A bewegen Sie sich in den nächsthöheren Level. Für den nächsttieferen Level entsprechend Pad-Down und A. Und denken Sie daran: Ein



Außerirdischer könnte auf Sie warten, wenn Sie die Luke wieder öffnen. Tiefere Levels haben eine höhere Nummer, somit hat der tiefste Level der Basis den Sublevel 5.

Luken im Sicherheitsbereich: Für einige Luken (z.B. jene, die zu Munitionslagern führen) braucht man Zugangsberechtigungskarten um sie zu öffnen. So wie in Field Operations Directive Code, Teil 2.44 USCM beschrieben, haben die wichtigsten Kommando, Kontrol und Waffenkammern ein automatisches Verteidigungssystem, das diese Kammern im Notfall geschlossen hält.



Ausrüstung: In einigen Bereichen der Marine-Base befinden sich Kisten und Fässer mit gefährlichem und explosivem Inhalt. Seien Sie also vorsichtig.



Eingangsöffnungen der Luftbrücken: Einige Bereiche der Basis wurden von der Besatzung abgeriegelt, um eindringenden Aliens den Zugang zu verhindern. Unglücklicherweise wurden die Luftbrücken dabei vergessen. Sie können das Netz von Luftbrücken nutzen, um zu ansonsten abgeriegelten Bereichen zu gelangen. Ihre Gegner allerdings auch.



Behälter der Cryogenischer Flüssigkeit: Im autolog Bericht, aus den Golgothageschehnissen ist bekannt, daß dieses Tiefschlafsystem der Basis nach dem verlassen des Private Lewis nicht mehr zu gebrauchen ist, da es für diese Symulation schwach ist.



Luftschleusen: Dekompressionskammern trennen das sichere menschliche Umfeld vom tödlichen Vakuum, oder in diesem Fall vom Unbekannten. Luftschleusen müssen benutzt werden, um einen Druckabfall mit

katastrophalen Folgen zu verhindern (und den Feind auszuschließen). Nachdem Sie die Luftschleuse betreten haben, schließen Sie hinter sich die Luke. Dann können Sie sich gefahrlos in den nächsten Bereich begeben.

Krankenstation: Spielerfiguren, die medizinische Versorgung brauchen (und ausreichende Zugangsberechtigung haben), können von der medizinischen Ausrüstung (darunter Weyland Yutani medizinische computer, Etchison Vacutrect™ untis und Sirius Cybernetics TPV's) im Camp Golgotha gebrauch machen. Der Marine kann verlorengegangene Energie durch Gebrauch der Computer in der Krankenstation teilweise oder vollständig zurückgewinnen. Hierfür benötigen Sie minimal Zugangsberechtigung 4. Gehen Sie dazu zu den blau leuchtenden Computer-Terminals. In Ihren OPTIONS wird FIRST AID erscheinen. Wählen Sie dies, und falls Ihre Energie zu niedrig ist, wird Sie abhängig von der Zugangsberechtigung wie folgt erhöht:

Zugangsberechtigung 4,5,6 erlaubt es Ihnen 50% der maximalen Energie zurückzuerlangen.

Zugangsberechtigung 7,8,9 erlaubt es Ihnen 75% der maximalen Energie zurückzuerlangen.

Zugangsberechtigung 10 erlaubt es Ihnen 100% der maximalen Energie zurückzuerlangen.



Außerirdische Fahrzeuge: Zwei dieser nichtirdischen Fahrzeuge sind an die Golgotha-Base angedockt: Das eine ist ein bio-mechanisches Raumschiff der gepanzerten Außerirdischen (auch genannt das "Alien Ship"). Bei dem zweiten Fahrzeug handelt es sich um ein Schiff der Predators ("Predator Ship"). Es gibt über diese Fahrzeuge keine verlässlichen Angaben, da diese bei der Selbstzerstörung der Basis ausgelöscht wurden.



Selbstzerstörung/Flucht: Die noch übrigbleibende Rettungskapsel ("Escape Pod") auf dem Golgotha Marine Training Base wird nicht aktiviert werden können bevor der Selbstzerstörungsmechanismus am entsprechenden Computer gestartet wurde. Nachdem Sie diesen Terminal mit ausreichender Zugangsberechtigung erreicht haben, können sie den Zeitzünder für die Selbstzerstörung aktivieren. Wenn Sie ihn einmal aktiviert haben, ist es nicht möglich, ihn wieder zu unterbrechen. Es bleibt Ihnen dann nur noch ein limitierter Zeitraum um den Mindestsicherheitsabstand (MSD) von 300 km zu erreichen, bevor der Kernreaktor überlastet wird und explodiert.

XT -EXTRATERRESTRIAL (AUßERIRDISCHE)- PROFILE

Es gibt nicht viele Informationen über die beiden XT-Typen die am Golgotha Vorfall beteiligt waren. Dies ist bekannt:

Säure statt Blut: Die gepanzerten XTs besitzen Säure statt Blut in ihren Adern. Wenn Sie einen solchen Alien aus kurzer Distanz töten, entsteht eine gefährliche Säurewolke. Seien Sie vorsichtig, denn die Säure bleibt noch lange nachdem Sie den Alien getötet haben aktiv.

Facehuggers: Aliens durchlaufen in ihrem Dasein verschiedene Stadien, in denen sie unterschiedliche Formen annehmen. In ihrem ersten Stadium (siehe Abbildung) entwickeln sie sich von Ei-ähnlichen Kreaturen zu Parasiten, die sich an einen Wirt-Organismus heften. Dort wachsen sie heran und töten schließlich ihren Wirt. Wenn sich ein solcher Facehugger an Sie heftet, können sie ihn durch eine schnelle rechts-links-Bewegung wieder abschütteln - aber schnell!



Spektrale Verdunklung ("Unsichtbarkeit"): Die andere Gruppe der XTs, die sich in Galgotha aufhalten (Codename "Predators"), sind in der Lage, sich zeitweilig unsichtbar zu machen. Predators erscheinen, greifen an und verschwinden in Sekundenschnelle. Ihre Anwesenheit kann aber auf dem Bewegungsmelder erkannt werden, da ihre körperliche Masse auch während der Unsichtbarkeit erhalten bleibt.

Es ist nicht bekannt ob die Unsichtbarkeit auch ein Schutz des Predators beinhaltet, somit ist auch nicht bekannt, ob man die Pedators erfolgreich bekämpfen kann, während sie unsichtbar sind.

STRATEGIE DES MARINES

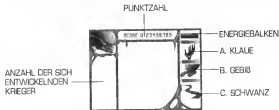
Informationen über die Geschehnisse auf Golgotha sind nur begrenzt vorhanden. Fundorte bestimmter Gegenstände werden z.B. von Spiel zu Spiel willkürlich verteilt, aber die wertvollsten Gegenstände werden sie in der Nähe der gefährlichsten XTs finden. Wie in jeder Kampfsituation sollten Sie Ihr Umfeld im Auge behalten: Können Sie Luken, Hindernisse oder Luftbrücken nutzen? Wenn Sie die Wahl haben, sollten sie einen Alien determinieren oder in einen Raum drängen. Vergessen Sie nicht die ätzende Wolke, die ein getöteter Alien hinterläßt. Aliens greifen schnell und in großer Anzahl an. Es ist also sinnvoll, ihre Bedroher beim Rückzug weiterhin zu bekämpfen, achten Sie allerdings darauf, daß Sie den Rücken frei haben. Auf ihrem Weg zur Rettungskapsel sollten sie alle Sektionen der Basis von Außerirdischen befreien, orientieren Sie sich dabei an Luken. Benutzen Sie die Computer. Und wenn Gegner in Überzahl sind, versuchen Sie zu entkommen - Hauptziel ist es zu überleben, nicht, den Helden zu spielen!

XT (EXTRATERRESTIAL) SCENARIOS

In der anderen Spielsituation übernehmen Sie die Rolle des eindringenden Fremdling (entweder "Alien"XT" oder "PredatorXT").

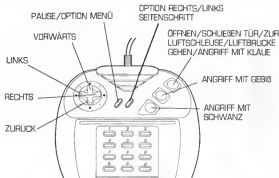
ALIEN SCENARIO

Der Alien: Die Queen wird im Predator-Raumschiff festgehalten, und ihr telepathischer Schrei geht Ihnen ununterbrochen durch Mark und Bein und läßt die Säure in Ihren Adern kochen. Sie müssen sie BEFREIEN! Um Ihre Aufgabe zu erfüllen, müssen Sie anfangen, wie ein ALIEN zu denken. Das Interesse Ihres Stammes (THE HIVE) bestimmt Ihr handeln. Ihr Leben bedeutet nichts, wichtig ist nur, daß die Mission - die Befreiung der Königin - erfüllt wird. Als ein Alien müssen Sie sich auf Ihre Schnelligkeit und Waffen verlassen um die Rasse (THE HIVE) zu beschützen und neue Opfer zu finden für die kommende Generation ausserirdischer Kämpfer. Sie beginnen die Mission mit einem Krieger mit nur einem Leben, doch durch Ihre Möglichkeit, sich als "Parasit" in andere Organismen einzuschleusen, haben Sie (und THE HIVE) nach einiger Zeit unendlich viele Leben. Sie können in bis zu drei Körpern gleichzeitig leben, doch beachten Sie, daß es eine gewisse Zeit braucht, bis sie sich von einem Facehugger bis zu einem vollwertigen Krieger entwickelt haben. Wenn Sie Pech haben, stehen Sie auf einmal ohne vollwertigen Krieger da, der die Queen retten könnte.



(DIE BALKEN OBER DEN SYMBOLEN STEHEN FÜR DIE ANGRIFFSSTÄRKE)

CONTROL CONFIGURATION



[# + * = NEUSTART]

ALIEN ARSENAL

Giftiger Schwanz: Ein Schlag mit dem giftigen Schwanz kann sogar einen gepanzerten Krieger in zwei Meter Entfernung bewußtlos schlagen. Wird dieser Angriff in Kombination mit einem Angriff mit der Klaue benutzt, so wird der Krieger bewußtlos und gleichzeitig verpuppt. Neue Alien-Krieger können sich entwickeln (siehe unten).

Klaue: Aufschneidender Effekt für sehr kurze Distanz. Kann wie oben beschrieben in Kombination mit einem Angriff mit dem Schwanz benutzt werden. Außerdem zu benutzen beim Öffnen von Türen und Luken.

Überdimensionaler Kiefer/Zähne: Absolut tödlicher Effekt in nächster Nähe. Der getötete Krieger kann sich allerdings nicht mehr zum neuen Krieger entwickeln. Predator XTs sind härter im nehmen. Sie müssen mehrmals angegriffen werden, um mit dieser Waffe getötet zu werden.

Schnelligkeit: Als Alien können Sie sich mit überirdischer Geschwindigkeit bewegen. Dies erlaubt es Ihnen, Ihre Gegner mit einem Angriff zu überraschen und damit die Vermeidung von langanhaltenden kraftraubenden Gefechten. Wenn Sie schnell dicht genug am Gegner dran sind, wird ihm keine irdenklische Waffe mehr helfen können.

Balken für die Angriffsstärke: Ihre Angriffsstärke nimmt ab wenn Sie müde werden oder verwundet sind. Der Balken am HUD gibt an wie viel Kraft für den nächsten Angriff übrig ist.



Cocooning: Um den Gegner zu verpuppen, müssen wie oben schon erwähnt in drei Schritten angreifen: Schlag mit der Klaue,

Schlag mit dem Schwanz und nochmals ein Schlag mit der Klaue. Wenn der Gegner fällt, erscheint eine Nachricht auf dem Bildschirm: "COCOON THE ENEMY". Das bedeutet, das man den Gegner schnell verpuppen soll. Jetzt müssen Sie sich zum Gegner hin bewegen bis die Nachricht "COCOON COMPLETE". Der Gegner verpuppt sich, und schon bald wird sich ein neuer Alien Facehugger aus ihm entwickelt haben, der als Parasit im Körper des Gegners aufwächst. Am Wachstums-Indikator sehen Sie, wie der neue Krieger sich entwickelt. Falls Sie irgendwann einmal Ihr Leben lassen müssen, werden Sie das Spiel dort fortsetzen können, wo Sie den letzten Gegner verpuppt haben. Maximal drei extra Leben sind Ihnen so möglich, aber versuchen Sie immer mindestens einen Krieger in Reserve zu behalten.

STRATEGIE DES ALIEN:

Es gibt keine Möglichkeit, um verwundete Aliens zu heilen, darum ist die einzig wahre Strategie, immer ausreichend viele Cocoons zu setzen. Achten Sie auf den Balken der Angriffstärke. Angriffe sind weniger effektiv, wenn Sie ihnen vorher nicht die Zeit geben, sich wiederaufzuladen. Also halten Sie die Angriffsknöpfe nicht gedrückt. Ein sich schnell bewegendes Ziel ist schwer zu treffen, und Sie sind sehr sehr schnell, also bleiben Sie in Bewegung. Die Marines haben die meisten Aufzüge zerstört, also benutzen Sie die Luftschleusen, um zu den verschiedenen Levels zu gelangen. Merken Sie sich den Aufbau der Basis, und wenn Sie schwer verletzt sind, sollten Sie in von Gegnern befreiten Zonen warten, bis sich neue vollwertige Krieger entwickelt haben. Vor allem aber denken Sie daran, daß obwohl Sie nicht wissen was im Predator ship vor sich geht, es Ihr Ziel ist, Ihre Queen zu befreien.

PREDATOR SCENARIO

Der Predator: Wenn man den Predator XT im Kampf beobachtet, könnte man meinen, daß er nicht militärischen Ursprungs ist, sondern eher eine Art Sakrament des Durchzugs. Kampfmaschinen, die keine Mission auferlegt bekommen, sondern nur nach ihrer eigenen Mission arbeiten, die da ist: KÄMPFEN UND TÖTEN. Als sie dem Hilferuf des Golgotha Camps folgten und dort ankamen, schien es so als hätten sie des Jägers Hauptgewinn gezogen: Eine Gruppe von geborenen Krieger - rein, wild und instinktiv - und ihre Queen.

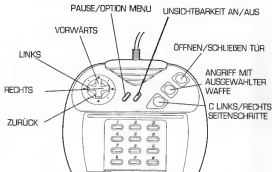
Voraus, jugendlicher Krieger, nun ist die Zeit, um zu den Sternen aufzusteigen. Eins zu werden mit Deinem Rahm. Entfessele Deine Stärke vor dem Rennen. Dein Zeuge ist der altertümliche Ritus des Durchzugs.

Der Prozeß des Rahmes hat begonnen. Du wirst dem Urteil der Ältesten alleine gegenüberzutreten müssen. Im Falle des Versagens entscheiden Sie über Dein Leben. Gib Ihnen Dein Leben mit Stolz und ohne Angst. Behalte den Rahm in Gedanken, setze ihn durch in Deinen Taten und Tao wird Dich zu Ihnen führen. Du kannst nur weiterleben durch den Rahm, den Du Dir verdienst. Mit diesem Rahm wirst Du kämpfen dürfen neben den Ältesten. Du lebst für den Kampf. Du kämpfst für den Rahm.



(DIE BALKEN UNTER DEN SYMBOLEN STEHEN FÜR DIE ANGRIFFSSTÄRKE.)

CONTROL CONFIGURATION



{ # + * = NEULSTART }

Das Glück ist das Licht für Deinen Ritus. Wir haben die richtigen Umstände für den Kampf den Du verlangst. Es ist nicht weit von hier, wo der Feind die Macht hat. Einer der am meisten herausfordernden Arten trifft auf eine der schwächsten. Für einen erfahrenen Krieger stellen die vom Sauerstoff Abhängigen keine große Bedrohung dar, obwohl Du auf Deinem Weg dahin durch eine Kolonie von Aliens schreiten mußt, die Deinen Durchzug verhindern wollen. Um den Ältesten Deine Stärke zu beweisen, mußt Du in das Schiff der Aliens eindringen und ihnen ihre treibende Kraft nehmen - ihre Queen. Ihr Totenschädel wird sich wunderbar einreihen zwischen unseren anderen Trophäen. Der Ritus, der vor Dir liegt, hat schon viele andere Deiner Art zu ihrer Bestimmung gebracht. Sei achtsam, oder sie werden Deinen Körper übernehmen, ewig. Sie überleben in jeglicher Umgebung. Sie haben ganze Rassen ausgelöscht, wie eine wütende Tötungsmaschine. Ihre ständige Gegenwart wurde zu einer dauerhaften Krankheit, die alles andere Leben zum Tode verurteilt.

Wir nähern uns dem angepeilten Fahrzeug. Dort zu töten ist als ob die Aliens wieder das täten, was sie am besten können: Überleben. Die Prüfung fängt an, sobald wir den passenden Eingang für unseren Durchzug gefunden haben.

Ein mächtiges Waffenarsenal wird Dich begleiten, aber sobald die Prüfung beginnt, darfst Du nur Wrist Blade benutzen. Du wirst versuchen müssen, höherwertige Waffen zu finden, um die Alien Queen zu töten und ihren Totenschädel fordern. Bessere Waffen werden erst belohnt werden, sobald Du bestimmte Stufen der Ruhmespunkte hast überschritten. Fällt Ihr Punktenstand unter eine bestimmte Grenze, verlieren Sie Ihre Waffen. Kämpfe stets mit Ruhm, und der Sieg wird kommen.

PREDATOR ARSENAL –

HAND TO HAND WAFFEN (WAFFEN FÜR DEN NAHKAMPF)

Wrist Blade: Eine Klinge am Handgelenk die für den Beginn des Spiel gewählt wurde. Zwillingssklingen, doppelseitig und scharf genug um mühelos Knochen zu schneiden. Sie sind effektiv gegen sowohl große als auch kleine Gegenüber. Beim benutzen dieser Waffe zeigen Sie Stolz, denn Sie müssen gegen Ihren Feind kämpfen und dabei ins Gesicht schauen.

Combi-Stick (150 000 Punkte): Die erste Waffe, die Sie für ruhmvolles Kämpfen erhalten werden ist der Combi-Stick. Wenn Sie die 150 000 Punkte Grenze erreicht haben ist Ihnen dieser automatische ausziehbare Speer sicher. Seine kürzeste Länge beträgt einen Meter, doch er kann an jeder Seite um noch zwei Meter verlängert werden, was ihn zu einer großartigen Waffe im Nahkampf macht. Der Speer ist gemacht aus einem Nahezu unzerbrechlichen Material, mit spitzen Enden, die an beiden Seiten elektrisch geladen sind. Er gleitet durch jedes Material.

WAFFENARSENAL DES PREDATORS-DISTANZWAFFEN:

Smart Disc (350 000 Punkte): Diese Killerscheibe ist für Sie erst erreichbar, wenn Sie 350 000 Punkte erkämpft haben. Diese Waffe hat die besten Voraussetzungen, sie ist leicht, dünn und äußerst effektiv. Das Material ist das selbe wie es am Combi-stick verwand wurde. Es ist scharf wie eine Rasierklinge und schneidet sich durch den Feind wie durch Butter. Sie wird aus dem Handgelenk geworfen und schneidet alles was sich in Ihrer Wurfbahn befindet in Stücke. Da die Disc allerdings nur mit Mühe und Zeitverlust wiederzufinden ist, haben die Ältesten Ihnen eine große Anzahl dieser Exemplare mitgegeben.

Schulterkanone (750 000 Punkte): Diese unumstritten kraftvollste aller Waffen im Arsenal des Predators ist leicht im Gewicht und schwer im Einschlag und schießt mehrere Energiestrahle aus großer Distanz. Sie ist gut geeignet, um Ziele in großer Entfernung zu bekämpfen. Alles was sich in der Nähe des Zieles befindet wird zerstört, auch der Kämpfer, der dumm genug ist diese Waffe auf kurze Distanz zu gebrauchen.

Attack Strength Meter (Balken für Angriffskraft): Die körperliche Kraft die man bei einem Angriff im Gemenge verbraucht, verursacht, daß man seine Kräfte wieder"aufladen" muß. Die Anzeige der aktuellen Angriffskraft hilft Ihnen, den richtigen Zeitpunkt für einen erneuten Versuch zu wählen.

Health-Pak: Selbst der größte aller Kämpfer wird im Kampf verletzt. Der Sanitätskasten, den auch Sie mit sich führen, ist wichtig um ihr Ritual fortsetzen zu können. Viele wichtige Gegenstände befinden sich in diesem Kasten, wie z.B. Operationsbesteck, schmerzhemmende Mittel um Ihre Energie zu erhalten. Der Kasten ist jederzeit brauchbar, aber es ist von großer Wichtigkeit, auch weitere nützliche Gegenstände von anderen Lebewesen zu sammeln. Ihre Sauerstoffatmenden Feinde suchen ständig nach Ausrüstungsgegenständen, welche auch für Sie Energie bedeuten. Wenn Sie sich danach fühlen, können Sie diese Reserve ihrer Energie zufügen und weiter jagen. Geben Sie auf Ihre Ausrüstung immer gut acht.

Audio Waveform Analyser: Die Funktion dieses Gerätes, daß sich in Ihrem Biohelm befindet, ist die Anwesenheit eines möglichen Feindes in näherer Umgebung zu lokalisieren. Dies geschieht mit Hilfe von im Helm sichtbaren Veränderungen der Geräuschkurve.

Unsichtbarkeit: Eine gute Tarnung verhilft zu erfolgreichem Jagen, denn das ist noch immer unser Ziel. Sie werden sich perfekt Ihrer Umgebung anpassen. Wenn es eingeschaltet ist, arbeitet Ihre Unsichtbarkeit abhängig von Ihrem Lichtspektrums-Filter in Ihrem Biohelm. Vergessen Sie nicht die Unsichtbarkeit arbeitet nur im Zusammenhang mit dem Vision Filter, das eine kann nicht ohne das andere funktionieren.

Wichtig

Ein altes Gesetz besagt, daß Unsichtbarkeit Sie Punkte kostet. Töten Sie einen Feind während Ihrer Unsichtbarkeit, machen Sie ebenfalls Punkteverlaßt. Um sich als ein guter Predator zu erweisen, töten Sie gewinnbringend und nutzen Sie Ihre Waffen sinnvoll.

Multispektrum-Filter: Die Wahl des Multispektrum-Filters ist entscheidend für die Dauer der Unsichtbarkeit. Sie können wählen zwischen 5 visuellen Stufen in diesem Filter. Ist die Gelegenheit günstig, probieren Sie in den verschiedenen Zonen die Filter aus. Dies wird Ihnen ein Bild darüber verschaffen, welcher Filter für Ihre Jagd am geeignetsten ist. Sie werden schnell lernen welchen Filter Sie in welcher Zone am besten gebrauchen können.

STRATEGIE DES PREDATORS

Nehmen Sie das Honorarsystem der Punkte tödlich ernst. Angriffe im Unsichtbarkeitszustandes kosten Sie Punkte und Waffen. Nicht vergessen, die Aliens finden Sie trotz aller Tarnung. Vergessen Sie nicht: Medizinische Hilfe gibt es nur wenig, nutzen Sie sie weise! Gehen Sie vorsichtig mit Ihrer Gesundheitsreserve um und nutzen Sie den Attack Strength Meter. Experimentieren Sie mit den verschiedenen Visual Modes um festzustellen welche wo am besten zu gebrauchen ist.

HONOR POINT SYSTEM (SYSTEM DER RUHMPUNKTE):

Ein volles Waffenarsenal erreichen Sie nur durch gewinnbringende Kämpfe. Fällt die Punktzahl im Kampf unterhalb der für die entsprechende Waffe benötigten Anzahl, verlieren Sie dieses wertvolle Kampfgerät. Es gibt zwei Möglichkeiten Punkte zu erreichen oder zu verlieren:

1. DIE WAHL ZWISCHEN SICHTBARKEIT UND UNSICHTBARKEIT: Bekämpfen Sie einen Gegner während Sie sichtbar sind, machen Sie Punktegewinn..

Töten Sie während Sie unsichtbar sind, werden entsprechend Punkte abgezogen.

2. WAHL DER WAFFEN: Töten Sie im Hand-To-Hand Kampf bekommen Sie den vollen Wert der verdienten Punkte. Töten Sie allerdings aus größerer Entfernung, wird der Wert der Punkte halbiert oder verdoppelt.

Im Klartext:

GEWINNBRINGENDE ANGRIFFE:

- Sichtbar, Hand-To-Hand Tötungen bringen volle Punktzahl.
- Sichtbar, Tötungen auf Distanz bringen 1/2 Punktzahl.

VERLUSTBRINGENDE ANGRIFFE:

- Unsichtbar, Tötungen auf Distanz bringen doppelte Punktverlust.
- Unsichtbar, Hand-To-Hand Tötungen bringen halbe Punktverlust.

ALIEN VS. PREDATOR

PUNKTEWERTUNG DES PREDATORS

FEIND	WAFFENTYP	SICHTBAR	UNSICHTBAR
ALIEN	WRIST BLADES	+10.000	-10.000
MARINE	** **	+5.000	-5.000
FACEHUGGER	** **	+900	-900
EI	** **	+300	-300
YELLOW DRUM	** **	+100	-100

ALIEN	COMBI-STICK	+10.000	-10.000
MARINE	** **	+5.000	-5.000
FACEHUGGER	** **	+900	-900
EI	** **	+300	-300
YELLOW DRUM	** **	+100	-100

ALIEN	SMART-DISK	+5.000	-5.000
MARINE	** **	+2.500	-2.500
FACEHUGGER	** **	+450	-450
EI	** **	+150	-150
YELLOW DRUM	** **	+50	-50

ALIEN	SHOULDER CANNON	+5.000	-5.000
MARINE	** **	+2.500	-2.500
FACEHUGGER	** **	+450	-450
EI	** **	+150	-150
YELLOW DRUM	** **	+50	-50

000f08 0000intrasys9^ signal relay buoy 00101 lowwave

1001001001 relaybeacon paladin galac.sig

10relaybeacon gametheory ail.com

ref USCM Classified Data

lendtransmission

DIE MACHER DES ALIEN VS. PREDATOR

Producer:	James Purple Hampton
Programmers:	Mike Beaton (Rebellion) Andrew Whittaker
Additional Coding:	Mike Pooler
Art:	Toby Harrison-Banfield (Rebellion) Stuart Wilson (Rebellion) Jeffery Gatrell Keoni Los Banos
Sound Effects/Music:	James Grunke M Stevens Nathan Brenholdt Will Davis Paul Foster Tom Gillen Alex Guarmby (Rebellion)
Level Design:	Hank Cappa Hans Jacobsen Andrew Keim Lance Lewis Dan McNamee Sean Patten
Testers:	Hank Cappa Tom Gillen Scott Hunter Hans Jacobsen Andrew Keim Lance Lewis Dan McNamee Martin Mueller Sean Patten Joe Sousa

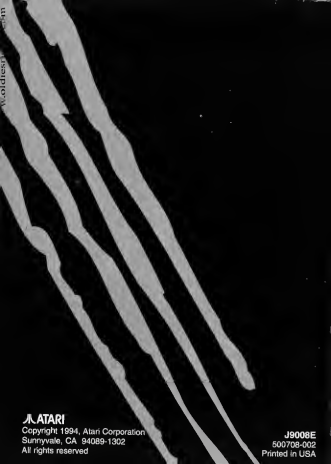
Continuity To Films & Technical Advisor:	Sean Patten
Writer:	Chris Hudak Lance Lewis
Intro Text:	Chris Hudak
Computer Text:	Lance Lewis
Box Art/Title Screen:	Andrew H. Denton (on Lightwave 3D)
Image Touch-Up:	Jeffery Gatrall
Special Thanks To:	Terry Bratcher Mat Clayson Tom Gillen David Johny Scott Marcus Susan McBride Sandra Miller & Baby Lena Tan Cheng Im Phil O' Pray Ed Sicard Kathie Sleeper Tom Sloper James Sposato Carrie Tahquechi Ted Tahquechi Tabitha Tosti Sean Yew The Whittaker Family 46 Western Rd.

SOFTWARE GARANTIE

Atari garantiert dem Originalkäufer daß dieses Produkt frei von Material- und Verarbeitungs- Fehlern ist und gewährt bei normalem sachgemäßem Gebrauch eine Garantie von 90 Tagen vom Zeitpunkt des Erwerbs, angegeben auf Ihrem Kaufbeleg. Nach Ablauf der Garantiezeit gehen sämtliche Reparaturkosten zu Lasten des Käufers.

Diese Garantie verfällt, wenn das Modul geöffnet und/oder Teile davon entfernt worden sind oder wenn es im Zusammenhang mit anderen als den von Atari autorisierten Programmen oder Zubehörteilen benutzt wurde. Sollte das Produkt während der Garantiezeit einen Fehler anzeigen, bringen Sie es zu dem Händler bei dem es gekauft wurde, dieser wird die nötigen Schritte für Ersatz einleiten.

Atari übernimmt unter keinen Umständen die Gewähr für zufällig entstehende Schäden oder Folgeschäden aufgrund einer Nichteinhaltung der ausdrücklichen oder implizierten Garantiebedingungen. In einigen Staaten ist die zeitliche Begrenzung von implizierten Garantien oder der Ausschluß von zufällig entstehenden oder Folgeschäden nicht zulässig. Aus diesem Grund ist es möglich, daß Teile der o.g. Garantiebedingungen nicht auf Sie zutreffen.



ATARI

Copyright 1984, Atari Corporation
Sunnyvale, CA 94089-1302
All rights reserved

J9008E

500708-002
Printed in USA